

LE JEU DE MÉMOIRE QUI VOUS FAIT BOUGER!

PlayLoopz.com

CATÉGORIE D'ÂGE: **7 ANS et +**

NOMBRE DE JOUEURS: **1 à 4**

Préparez-vous à maîtriser votre mémoire, à secouer vos réflexes et à accorder votre synchronisme! Lorsque Loopz émet différentes musiques et des motifs changeants, vous n'avez qu'à les reproduire en passant vos mains dans les boucles correspondantes. Vous n'avez pas à toucher quoi que ce soit! Différents modes de jeu vous permettent même de créer votre propre musique!

Alors, si vous pensez être prêt à «rocker», faites-le avec la Loopz!

Contenu:
1 tour Loopz
2 supports circulaires
Mode d'emploi

Conserver ce mode d'emploi pour vous y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.

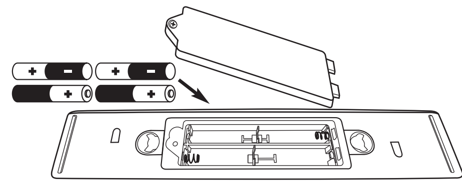
Fonctionne avec 4 piles alcalines AA.
Les piles sont incluses à des fins de démonstration uniquement.
Jeter les piles de façon sécuritaire.

LA TOUR LOOPZ

Boucle lumineuse
Capteur
Bouton Accueil
Bouton de mise en marche
Capteur
Compartiment des piles (base)

INSTALLATION DES PILES

1. Ouvrir le couvercle du compartiment des piles à l'aide d'un tournevis cruciforme (non inclus).



Base de la console

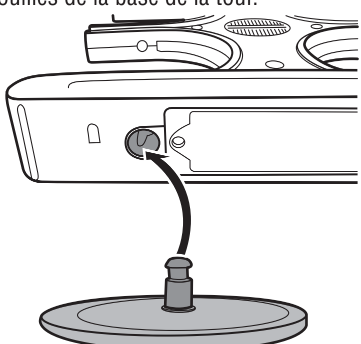
2. Insérer 4 piles alcalines AA (LR6) neuves dans le sens indiqué (+/-).

3. Replacer le couvercle du compartiment des piles et serrer la vis.

Pour un rendement optimal, utiliser seulement des piles alcalines. Remplacer les piles lorsque l'intensité des lumières diminue ou qu'une distorsion sonore devient perceptible.

ASSEMBLAGE

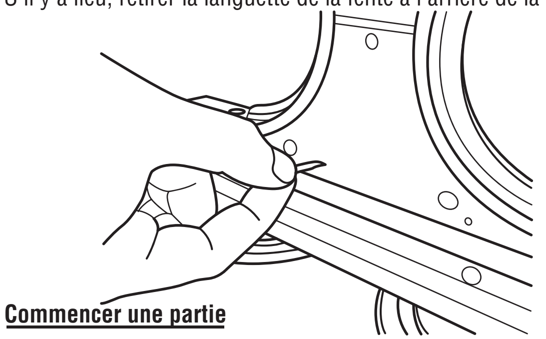
1. Fixer les deux supports à la base de la tour Loopz en insérant leurs chevilles dans les douilles de la base de la tour.



ALLONS-Y!

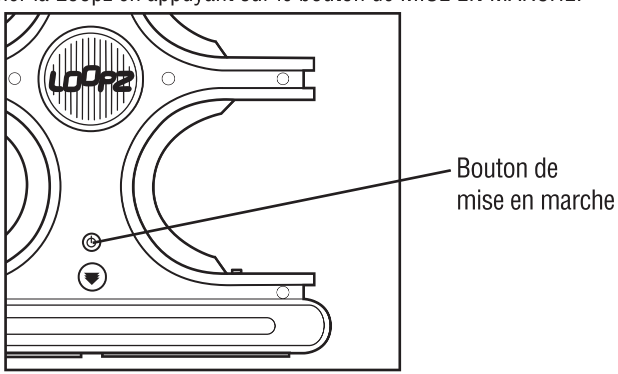
La première fois que vous jouez

S'il y a lieu, retirer la languette de la fente à l'arrière de la tour.



Commencer une partie

1. Allumer la Loopz en appuyant sur le bouton de MISE EN MARCHE.



2. Lorsque la Loopz dit « Select Game » (choisir un jeu), passez votre main dans l'une ou l'autre des deux boucles pour parcourir la liste des jeux. Passez votre main dans la boucle supérieure droite pour parcourir la liste vers le bas, et dans la boucle supérieure gauche pour parcourir la liste vers le haut.

3. Pour confirmer le choix de jeu, passez votre main dans l'une ou l'autre des boucles inférieures.

4. Selon le jeu que vous avez choisi, vous pouvez être invité à sélectionner un nombre de joueurs, des pistes musicales ou des instruments (mais nous y reviendrons plus en détail lors de la description de chaque jeu). Comme

auparavant, parcourez vos choix à l'aide des deux boucles supérieures et confirmez vos sélections à l'aide des deux boucles inférieures.

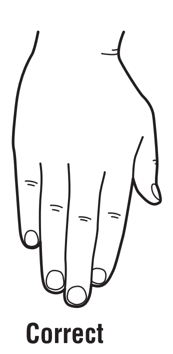
5. Pour retourner au début du Menu des jeux, vous pouvez appuyer sur le bouton ACCUEIL en tout temps.

6. Pour éteindre la Loopz, appuyer sur le bouton de MISE EN MARCHE et le maintenir enfoncé.

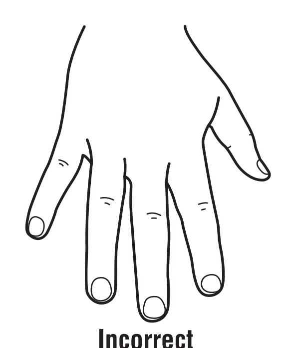
CONSEILS SUR LA FAÇON DE « PASSER » VOS MAINS

Déplacez vos mains rapidement dans un mouvement d'aller-retour dans et hors des boucles. Votre main n'a pas à passer complètement à travers la boucle. Vous n'avez qu'à la placer assez loin pour couper le faisceau du capteur.

Gardez vos doigts serrés ensemble. S'ils sont écartés, vous pouvez accidentellement déclencher les capteurs à plusieurs reprises et ainsi obtenir un message d'erreur.

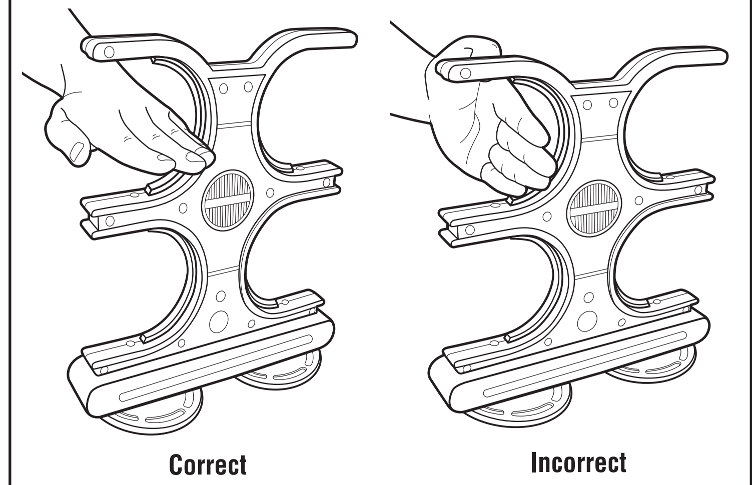


Correct

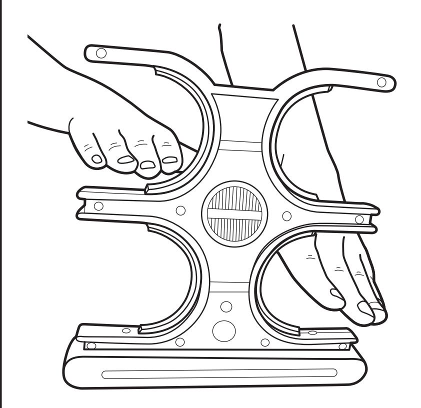


Incorrect

Tenez vos mains à plat, les paumes vers le bas afin de mieux déclencher les capteurs. Si vos mains sont de côté lorsqu'elles passent à travers les boucles, il sera plus difficile pour les capteurs de lire vos mouvements.



Correct **Incorrect**



Pendant que vous jouez à un jeu, il est possible que deux boucles s'allument simultanément. Dans un tel cas, passez vos deux mains à travers les deux boucles en même temps.

RÉGLAGE DU VOLUME

La Loopz possède 5 niveaux de volume, le réglage 5 étant le plus fort. Vous pouvez modifier le volume en tout temps si vous appuyez sur le bouton ACCUEIL et que vous le maintenez enfoncé. L'appareil parcourra les différents réglages de volume en les nommant l'un après l'autre. Lorsque vous avez atteint le réglage désiré, relâchez le bouton ACCUEIL.

POINTAGE

La Loopz indique votre performance de façon différente selon le jeu auquel vous jouez. Parfois, vous enregistrez des points alors qu'en d'autres occasions, vous gagnez des « médailles ».

MÉDAILLES

ARGENT	OR	PLATINE
1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5

La médaille argent 1 est la médaille de base alors que la médaille platine 5 est la médaille dont la valeur est la plus élevée.

LES JEUX

La Loopz possède 7 modes de jeu qui mettent au défi votre mémoire, vos réflexes et votre créativité de diverses façons.

Annuler une partie: Pour sortir d'une partie en cours, appuyez sur le bouton ACCUEIL pour retourner dans le Menu des jeux.

REMARQUE: Après une période d'inactivité de 2 à 3 minutes, la Loopz s'éteindra automatiquement. Vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton de MISE EN MARCHE pour retourner au Menu des jeux.

REPEAT THE BEAT

Nombre de joueurs: 1
Niveaux: 3
Objectif: Répéter une séquence de lumières toujours grandissante.

Une lumière clignotera. Répétez-la en passant votre main à travers la boucle correspondante. Si vous avez réussi à la répéter, la Loopz présentera la lumière de nouveau et en ajoutera une autre à la séquence. Continuez de répéter la séquence tant que vous le pouvez. Si vous commettez 3 erreurs au même niveau, la partie se termine.

Lorsque vous complétez avec succès une séquence entière (10 messages), vous avancez automatiquement au niveau suivant. Plus le niveau est élevé, plus les séquences sont compliquées, mais chaque séquence comportera toujours 10 messages.
Pour gagner la partie: Complétez les 3 niveaux. Quel que soit votre résultat, la Loopz vous attribuera une médaille selon votre performance.

RHYTHM AND FLOW™

Nombre de joueurs : 1
Niveaux: 3
Objectif: Maintenir la diffusion d'une chanson en passant vos mains à travers les boucles lorsqu'elles s'allument.

Une chanson commence à jouer et différentes boucles s'allument. Passer

votre main à travers la boucle correspondante avant que sa lumière ne s'éteigne. Si vous arrivez à suivre les lumières, la chanson continuera de jouer. Chaque fois que vous faites une erreur, que ce soit en passant votre main dans la mauvaise boucle ou en manquant une lumière avant qu'elle ne s'éteigne, la chanson recommencera. Si vous commettez 6 erreurs pendant une chanson, la partie prend fin.

Lorsque vous maintenez la diffusion d'une chanson pendant 30 secondes, vous avancez automatiquement au prochain niveau et vous entendez une nouvelle chanson. La rapidité et la difficulté augmentent à chaque niveau.

Pour gagner la partie: Complétez 3 chansons. Quel que soit votre résultat, la Loopz vous attribuera une médaille selon votre performance.

VERSUS MODE

Nombre de joueurs: 2
Niveaux: aucun
Objectif: Deux joueurs tentent à tour de rôle de créer une séquence et de la répéter jusqu'à ce que l'un des joueurs commette 3 erreurs.

La Loopz énonce: « Player One – ready, go! » (Joueur numéro un, prêt, allez-y!). Le premier joueur passe sa main à travers une boucle de son choix. La Loopz demande ensuite au joueur numéro deux de jouer. Le joueur numéro deux doit répéter ce que le joueur numéro un a fait et ensuite ajouter une autre commande à la séquence. Il n'a qu'à passer sa main à travers une autre boucle.

Chaque joueur tente, à tour de rôle, de répéter la séquence grandissante en ajoutant toujours une commande à la fin. Lorsqu'un joueur commet une erreur, la Loopz répétera le motif de façon à ce que le joueur puisse essayer de nouveau.

Pour gagner la partie: Lorsqu'un joueur commet 3 erreurs, il est éliminé et la partie prend fin. La Loopz annonce alors le gagnant et déclare le nombre de points marqués par le joueur gagnant.

REMARQUE: Pour rendre le défi plus intéressant, vous pouvez ajouter des commandes à deux mains. Il suffit de passer vos mains à travers deux boucles en même temps.

REFLEX MASTER™

Nombre de joueurs: de 1 à 4
Niveaux: 3 (pour une partie à un seul joueur)
1 (pour une partie à plusieurs joueurs)
Objectif: « Éliminez » le plus de lumières possible avant que le temps ne soit écoulé! Essayez de surpasser votre meilleur pointage ou compétitionnez avec d'autres joueurs. Le joueur ayant éliminé le plus grand nombre de lumières est le gagnant!

Passez vos mains à travers les boucles supérieures pour sélectionner le nombre de joueurs. Lorsque vous entendez le nombre que vous désirez, confirmez la sélection en passant votre main à travers une des boucles inférieures.
REMARQUE: Si vous ne confirmez pas le nombre de joueurs désiré, le jeu sélectionnera automatiquement le dernier nombre de joueurs qu'il aura appelé. Si aucun nombre de joueurs n'a encore été appelé, il sélectionnera, par défaut, une partie à un seul joueur.

• Partie à un seul joueur (3 niveaux)

Différentes boucles se mettront à clignoter. Passez vos mains à travers ces boucles avant que les lumières ne s'éteignent pour marquer un « point ». Les erreurs que vous commettez ne sont pas prises en compte. La Loopz ne tient compte que de vos points marqués. Chaque niveau prend fin après 30 secondes. Vous devez marquer un nombre minimum de points dans chaque niveau afin de pouvoir avancer au niveau suivant.

Niveau 1 – 30 points
Niveau 2 – 40 points
Niveau 3 – 50 points

À la fin de la partie, la Loopz annoncera le nombre total de points que vous avez marqués pour chacun des niveaux auxquels vous avez joué.

Pour gagner la partie: Vous devez marquer au moins 50 points au niveau 3.

• Partie à plusieurs joueurs (1 niveau)

Dans une partie comprenant de 2 à 4 joueurs, il n'y a qu'un seul niveau, ce qui signifie que chaque joueur ne joue qu'une fois. La Loopz demandera à chaque joueur de jouer et lui donnera 30 secondes pour marquer le plus grand nombre de lumières possible. Lorsque tous les joueurs auront joué, la Loopz annoncera le pointage de chaque joueur et déclarera un gagnant.

Pour gagner la partie: Vous devez obtenir le pointage le plus élevé.

MUSICOLOGY™

Nombre de joueurs: 1
Niveaux: 3
Objectif: Créer des chansons un instrument à la fois en répétant des séquences de lumières.

La Loopz produira une séquence aléatoire de lumières accompagnée du son d'un instrument comme une batterie ou une basse. Si vous répétez la séquence avec succès, vous entendrez une partie de la chanson en n'utilisant que cet instrument. La Loopz va ensuite jouer 4 séquences supplémentaires, chacune étant plus difficile que la précédente, chacune mettant en vedette un instrument différent. Si vous commettez 3 erreurs pendant l'une ou l'autre des séquences, la partie prend fin.

À chaque fois que vous complétez une séquence, la Loopz produira une séquence musicale en utilisant tous les instruments que vous aurez libérés à ce point de la partie. Lorsque vous aurez terminé avec succès 5 séquences, vous aurez créé une chanson complète (5 instruments). La Loopz vous fera entendre la chanson en entier.

Pour gagner la partie: Vous devez compléter 3 chansons.

FREESTYLE DJ™

Nombre de joueurs: 1
Objectif: Remixer la musique dans la Loopz en laissant jouer ou en interrompant les pistes sonores.

Dans le Menu des jeux, sélectionnez la chanson que vous voulez mixer à l'aide des deux boucles supérieures pour parcourir les 11 choix différents. Lorsque vous entendez la chanson que vous désirez, passer votre main à travers l'une ou l'autre des boucles inférieures pour la sélectionner.
REMARQUE: Après 5 secondes sans activité, la Loopz sélectionnera automatiquement la chanson en cours.

La chanson sélectionnée continuera de jouer. Passez vos mains à travers l'une ou l'autre des quatre boucles pour laisser jouer ou interrompre les différentes pistes sonores.

• Sélection d'une chanson différente

Après avoir sélectionné une chanson, si vous désirez quelque chose de différent, appuyez rapidement deux fois sur le bouton ACCUEIL pour ensuite faire votre choix.

• Effets spéciaux

Ajoutez un peu de piquant à vos mixages à l'aide de quelques commandes à

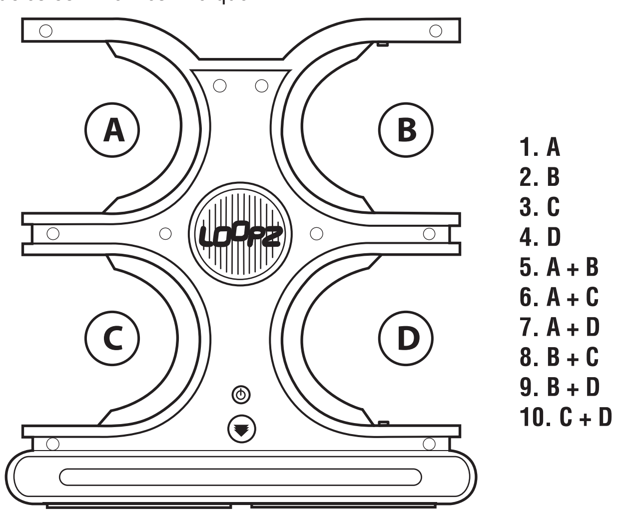
deux mains. Passez vos mains à travers deux boucles en même temps pour produire des effets cool tels que des « scratches » ou des « yeah »! Expérimentez avec différentes combinaisons de commandes à deux mains pour découvrir plusieurs autres effets.

MUSIC STUDIO

Nombre de joueurs: 1
Objectif: Jouer de la Loopz comme d'un instrument de musique.

Dans le Menu des jeux, utilisez les deux boucles supérieures pour parcourir les différents instruments que vous pouvez jouer. Lorsque vous entendez le son que vous désirez, passer votre main à travers l'une ou l'autre des boucles inférieures pour le sélectionner. Si vous décidez de sélectionner un instrument différent après avoir commencé à jouer, appuyez rapidement deux fois sur le bouton ACCUEIL pour ensuite faire votre choix.

Vous pouvez jouer une gamme de 10 notes. Pour jouer les notes de la plus basse à la plus haute, vous n'avez qu'à passer vos mains à travers les boucles comme il est indiqué :



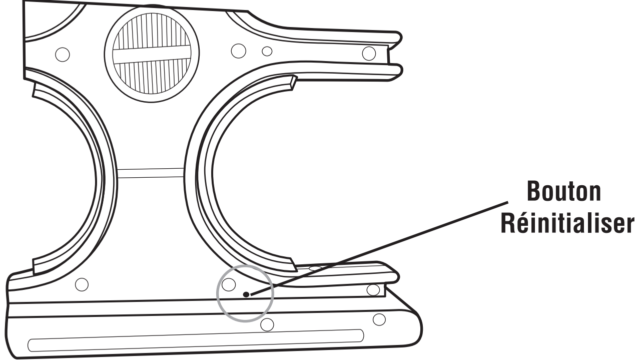
1. A
2. B
3. C
4. D
5. A + B
6. A + C
7. A + D
8. B + C
9. B + D
10. C + D

Pour obtenir plus de renseignements, visitez le site PlayLoopz.com

GUIDE DE DÉPANNAGE

Si l'appareil ne reconnaît pas les mouvements de vos mains…
Voir les « Conseils sur la façon de passer vos mains » afin de vous assurer que vous utilisez vos mains correctement pour couper le faisceau du capteur avec une efficacité maximale. Si cela ne vous aide pas, déplacez la Loopz dans un endroit où la lumière est plus faible. Une lumière ambiante trop forte (comme la lumière vive des néons ou du soleil) peut causer une interférence avec les capteurs.

Si l'appareil reste bloqué…
Utilisez une épingle ou un trombone pour appuyer sur le bouton RÉINITIALISER situé à l'arrière de l'appareil.



Si l'intensité des lumières diminue ou qu'une distorsion sonore devient perceptible…
Remplacez les piles comme il est décrit ci-dessus.

ÉNONCÉS DE LA «FCC»
Cet appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes:
(1) il ne doit pas produire de brouillage nuisible, et
(2) l'utilisateur du dispositif doit être prêt à accepter tout brouillage radioélectrique reçu,même si ce brouillage est susceptible de compromettre le fonctionnement du dispositif.

REMARQUE: Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de Classe B pour un appareil numérique, en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences sur les communications radio. Cependant, il n'est pas garanti que des interférences ne se produiront pas dans certaines installations. Si cet équipement cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui peut être vérifié en éteignant le jeu puis en le remettant sous tension), l'utilisateur peut tenter de les résoudre en suivant une ou plusieurs des mesures ci-après:
Pour les produits vendus au Canada
CET APPAREIL NUMÉRIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME À LA NORME NMB-003 DU CANADA.
VALABLE AU CANADA SEULEMENT)
- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
- Augmenter l'espace entre l'appareil et le récepteur. Brancher l'appareil sur une prise de courant différente de celle sur laquelle le récepteur est branché.
- Pour obtenir de l'aide, contacter le vendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté.

REMARQUE: Tout changement ou modification de cet appareil n'ayant pas été expressément approuvé par les parties responsables de sa conformité peut entraîner l'annulation du droit d'exploitation de l'équipement par l'utilisateur.

MISES EN GARDE AU SUJET DES PILES
Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le produit. Pour éviter que les piles ne coulent:
- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant la charge (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger différents types de piles: alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne pas mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées ou des piles équivalentes.
- Insérer les piles en respectant les polarités.
- Ne jamais laisser des piles usées dans le produit.
- Ne jamais court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter ce produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.



Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.







Mattel, Inc., 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052 U.S.A. Consumer Relations 1(800) 524-8697.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at/ Composez sans frais le 1-800-524-8697.